



7 januari 2024

Stichting Betterworld.earth

KvK nr: 91683556

RSIN: 865736601

1. Inleiding

De Stichting Betterworld.earth is opgericht om het bewustzijn te vergroten over wat de impact van ons handelen is op de aarde en het klimaat en het binnen het onderwijs aandacht geven aan duurzame en inclusieve economische modellen te faciliteren. Zij wil daarmee helpen om een gedragsverandering te realiseren die leidt tot meer aandacht voor andere zaken dan het korte termijn op geld gerichte denken. Dit alles met het doel dat de aarde een leefbare planeet blijft/wordt.

Als uitgangspunt voor haar activiteiten heeft de stichting gekozen voor het model dat wordt gepresenteerd in het boek "Donut Economie" door Kate Raworth. Een nieuw concept gericht op een duurzame economie;

Door de ontwikkeling en verspreiding van het educatief spel 'Betterworld.earth' wil de stichting de principes van dit Donut economie model op een toegankelijke en boeiende manier overbrengen aan een breed publiek van 9 jaar en ouder.

2. Missie en Doelstelling

De stichting ziet als haar missie het bevorderen van duurzaamheid door het bewerkstelligen van een gedragsverandering bij mensen van 9 jaar en ouder, resulterend in het maken van keuzes die een positieve impact hebben op ons leefklimaat op aarde.

Dit vertaalt zich in het volgende statutaire doel:

a. het ontwikkelen, stimuleren en continueren van een game (app), die gericht is op de principes van de Donut Economy, zoals beschreven door Kate Raworth; b. het vanuit deze visie realiseren van educatie, via een game, gebaseerd op de principes van de Donut economie en die tot gedragsverandering gaat leiden; c. het ondersteunen van projecten waarin aarde, plant, dier en mens en economie met elkaar in balans zijn.



Toelichting bij deze doelstellingen:

De United Nations hebben 17 Sustainable development Goals gedefinieerd.

1. Geen armoede
2. Geen honger
3. Goede gezondheid en welzijn
4. Kwaliteit educatie
5. Gelijke rechten voor mannen en vrouwen
6. Schoon water en sanitair
7. Betaalbare en schone energie
8. Goed werk en economische groei
9. Industrie, innovatie en infrastructuur
10. Verminderde ongelijkheid
11. Duurzame steden en gemeenschappen
12. Verantwoorde consumptie en productie
13. Acties om het klimaat te verbeteren
14. Leven onder water
15. Leven op het land
16. Vrede, rechtspraak en sterke instituten
17. Samenwerken aan de doelen

Om voldoende aandacht aan deze Sustainable development Goals te geven is een impuls nodig, die het bewustzijn ten aanzien van deze doelen aanzienlijk vergroot.

In het traditionele (economische) onderwijs en opleidingen is er zeker bewustzijn om deze Sustainable development goals op te nemen in de educatie.

Echter deze processen en aanpassingen van de lesprogramma's zullen jaren duren omdat vernieuwingen in het onderwijs nog niet zo snel gaan.

De Stichting Betterworld.earth staat voor een innovatief concept, die dit bewustwording proces aanzienlijk zal versnellen.

Met name omdat het aansluit bij de belevingswereld van 9 jarigen (en ouder), die zeer regelmatig met smartphone of tablet bezig zijn en daarop tevens spelletjes doen en filmpjes kijken.

De Stichting Betterworld.earth baseert zich op de principes van de Donut economie van Kate Raworth.

De Donut economie staat voor balans tussen economie, het welzijn van mensen en het milieu/de aarde. Dat is de basis voor een circulaire en duurzame ontwikkeling en zal



daardoor het menselijk handelen ten behoeve van de realisatie van de Sustainable development goals aanmerkelijk verbeteren.

Dit is de reden dat de doelstellingen van de Stichting Betterworld.earth een grote bijdrage zullen leveren aan het algemeen belang van een leefbare aarde en een samenleving die in balans is met de economische processen.

Milieu/ de aarde: Ook heeft de recente klimaatrapportage over CO2 weer laten zien, dat een integrale benadering, die ook het milieu op aarde (lees opwarming door verhoging van de CO2 concentratie) niet in gelijke waarde wordt gezien als geld/de economie. De waarde die fossiele brandstoffen hebben in dollars, is dermate belangrijk, dat de landen die deze resources bezitten, daar niet van willen afzien. Een wereldwijde mentaliteitsverandering is echt noodzakelijk om ook deze milieu aspecten in balans af te wegen met de economische activiteiten op aarde.

3. Activiteiten

De stichting wil haar doel bereiken door

- Jongeren en ouderen te laten spelen met een door de stichting ontwikkelde game die de gebruikers inzicht geeft in de effecten van hun handelen en de (economische) keuzes die zij maken
- Het ontwikkelen van versies van het spel die aansluiten bij het curriculum van het onderwijs, waar op dit moment nog onvoldoende aandacht wordt geschonken aan alternatieve economische modellen
- Het aangaan van samenwerkingen met onderwijsinstellingen en stichtingen met een vergelijkbaar doel om de game effectiever te maken en een grotere doelgroep te bereiken

4. Hoe draagt het spel bij aan gedragsverandering?

- **Educatieve waarde:** Het spel gaat spelers informeren over de principes van de Donut Economie en hen een beter begrip geven van duurzame ontwikkeling. Door de educatieve elementen, die in het spel zijn opgenomen, kunnen spelers bewuster worden van de milieuproblematiek en de sociaal-economische uitdagingen waarmee onze wereld wordt geconfronteerd.
- **Simulatie van gevolgen:** De spel zal de spelers blootstellen aan de gevolgen van hun beslissingen op zowel ecologisch als sociaal vlak. Er worden in het spel realistische scenario's gesimuleerd, waardoor spelers zich bewust worden van de impact van hun keuzes op het milieu, de samenleving en de economie. (zo zal in het spel de opgebouwde wereld bijvoorbeeld veel natuurrampen doorstaan, indien speler alleen voor het geld gaat, en geen rekening houdt met de mens en het milieu)



- **Beloningssystemen:** Er worden in het spel positieve feedback en beloningen voor duurzaam gedrag opgenomen, daardoor worden spelers gestimuleerd om verantwoorde keuzes te maken. Dit varieert van virtuele beloningen tot het ontgrendelen van nieuwe niveaus of mogelijkheden in het spel.
- **Interactieve betrokkenheid:** Spelers kunnen in de game actief deelnemen aan het nadenken over en implementeren van oplossingen voor mondiale uitdagingen. Hierdoor worden ze betrokken bij het proces van positieve verandering en kunnen ze de link leggen tussen hun acties in het spel en de echte wereld.
- **Sociale elementen:** In het spel worden sociale interacties en samenwerkingsmogelijkheden in het spel opgenomen, dat de spelers zal aanmoedigen om samen te werken aan gemeenschappelijke doelen. Dit zal leiden tot het delen van kennis en ideeën over duurzaamheid, zowel binnen als buiten het spel. Het opzetten van communities zal via het spel worden gestimuleerd.
- **Reflectie en bewustwording:** In het spel worden reflectiemomenten ingebouwd waar spelers worden aangemoedigd om na te denken over hun keuzes en de mogelijke impact ervan. Dit gaat leiden tot bewustwording en zelfevaluatie, waardoor spelers hun gedrag in het echte leven kunnen aanpassen.

Wat wordt de inhoud van het (nog te bouwen) Betterworld.earth spel:

In het spel Betterworld.earth krijgen mensen de taak om een land te ontwikkelen en in te richten. Dit doen ze terwijl ze voortdurend een evenwicht bewaren tussen de mens, de economie/ economische groei en het milieu. Elke keuze die iemand maakt, heeft invloed op deze drie elementen. Het spel stimuleert de mensen dus om strategisch te denken en zorgvuldig plannen te maken.

Het uiteindelijke doel van het spel is om een bloeiend land op te bouwen rekening houdend met de milieubelangen en het welzijn van de mensen en dieren. Het spel stimuleert om na te denken over duurzaamheid en de impact van economische beslissingen op de wereld om ons heen. BetterWorld is meer dan alleen een spel — het is een educatief spel en het is een oproep om actief en bewust te worden van onze interacties met de wereld.

Wereldweergave:

De wereld betreft het 'hoofdscherm' van het spel, waar gebruikers hun 'wereld' kunnen bewerken. Spelers kunnen hun eigen wereld vormgeven en personaliseren. Ze krijgen de vrijheid om verschillende gebouwen, parken, dieren en andere elementen te plaatsen en te bewerken. In deze wereld is elke actie betekenisvol en heeft elke beslissing impact. Spelers zien hun land groeien en evolueren op basis van hun beslissingen, die niet alleen hun voortgang en prestaties beïnvloeden, maar ook de mensen/dieren, economie en het milieu. De wereldweergave is een essentiële functionaliteit die de voortgang en prestaties van de speler visueel weergeeft, waardoor ze een tastbaar gevoel van hun impact krijgen.

Drie soorten valuta: harten, munten en sterren

In het BetterWorld spel wordt het spelmechanisme verrijkt met drie unieke valuta. Elke valuta vertegenwoordigt een verschillend aspect van de wereld en stelt mensen in staat om diverse aankopen te doen die bijdragen aan het verbeteren van hun wereld.

- Het hart, dat de zorg voor mensen en dieren symboliseert, benadrukt empathie en



mededogen. Mensen kunnen harten gebruiken om acties uit te voeren die het welzijn van levende wezens verbeteren.

- De munt, die de economische aspecten van de wereld vertegenwoordigen, kunnen worden gebruikt om infrastructuur en andere economisch relevante items te kopen. Dit onderstreept het belang van een gezonde economie voor de werking van de wereld.
- De groene ster, die het milieu symboliseert, kan worden gebruikt om milieuvriendelijke upgrades en verbeteringen te kopen. Dit benadrukt het cruciale belang van milieubescherming en duurzaamheid in onze wereld.

Levelstelsysteem

Het levelstelsysteem in het BetterWorld spel is ontworpen om mensen te belonen voor hun prestaties en hen aan te moedigen om verder te gaan. Elk level brengt nieuwe uitdagingen en mogelijkheden met zich mee, waardoor mensen worden gestimuleerd om strategisch te denken en hun vaardigheden te verbeteren.

Minigames

Minigames zijn een leuke en boeiende functie in het BetterWorld spel. Ze stellen mensen in staat om extra punten te verdienen, hun vaardigheden te testen en hun kennis over de 'Donut Economie' te vergroten. Deze minigames variëren in moeilijkheidsgraad en onderwerp, maar hebben allemaal als doel om mensen te onderwijzen en te entertainen.

5. Communicatie naar de doelgroep

Om de potentiële gebruikers te bereiken zal samengewerkt worden met onderwijsinstellingen en stichtingen actief op het gebied van duurzaamheid en milieu. Daarnaast zal de stichting actief zijn op sociale media al dan niet met betaalde advertenties.

6. Bestuurssamenstelling en Beloningsbeleid

Het bestuur bestaat uit een voorzitter (J Rengersen), secretaris (PR Visser) en penningmeester (GA Boonstra). Bestuursleden ontvangen geen vergoeding voor hun werkzaamheden, maar kunnen wel een onkostenvergoeding krijgen voor gemaakte kosten.

De stichting zal geen medewerkers in dienst hebben.

Het ontwikkelen, onderhouden en hosten van de game zal zij uitbesteden op basis van het opvragen van verschillende offertes.



De promotie en verkoop van de game zal in eerste instantie door het bestuur zelf worden gedaan.

Voor de fondsenwerving zal het bestuur gebruik maken van een fondsenwerver die op basis van no cure – no pay zal werken.

7. Financiën

Inkomsten

Het grootste deel van de inkomsten zal afkomstig zijn van donaties van particulieren en bedrijven in combinatie met de ondersteuning door vermogensfondsen. Crowdfunding acties zullen daarbij in de opstartfase belangrijk zijn,

Daarnaast zal er ook gekeken naar de mogelijkheden voor subsidies.

Voor de financiering van de initiële bouwkosten verwacht de stichting een lening te kunnen krijgen tegen 'zachte' voorwaarden.

Gebruikers zullen in eerste instantie gebruik maken van een gratis versie, maar er zal ook een premium versie van het spel zijn, waar de gebruiker een kleine eigen bijdrage voor moet betalen.,

Scholen zullen ook een kleine eigen bijdrage per leerling betalen.

Beheer en besteding van het vermogen

- De ontvangen gelden zullen worden besteed aan de doelen zoals beschreven in de statuten. Hierbij is het uitgangspunt om de wervings-, beheer- en administratiekosten zo laag mogelijk te houden. Zie voor een overzicht per activiteit de separate begroting.
- De penningmeester zal elk jaar een jaarrekening opstellen. In die jaarrekening zal in die gevallen waarbij dat mogelijk en noodzakelijk is een continuïteitsreserve worden opgenomen.
- Geld dat voorafgaand aan de uitgaven is ontvangen wordt op de rekening courant of een internet spaarrekening aangehouden en daarna besteed aan het beoogde doel.
- Een eventueel positief saldo bij liquidatie van de stichting zal worden besteed ten behoeve van een algemeen nut beogende instelling (ANBI) of ten behoeve van een buitenlandse instelling die uitsluitend of nagenoeg uitsluitend het algemeen nut beoogt en die een soortgelijke doelstelling heeft.

.